

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, menurut Suardi (Antari, 2019: 174). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungannya maupun sumber belajar lainnya, menurut Mulyasa (Swapranata, 2016 : 2) .

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibat, menurut Wisudawati & Anggaryani, (Tembang, 2019 : 231). Cabang ilmu yang termasuk anggota rumpun IPA saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/Astrofisika, Kim ia, dan Geologi. Cakupan materi pembelajaran IPA di SD dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri, menurut Permendiknas (Tembang, 2019 : 231)

Menurut tingkat perkembangannya, seperti yang sudah dikemukakan di atas, anak usia sekolah dasar taraf berpikirnya yaitu dalam fase operasional konkret, di mana anak mampu menafsirkan hal-hal yang logis yang dapat diamati oleh indra mereka secara konkret. Alangkah lebih menyenangkan apabila pembelajaran IPA yang dibelajarkan di sekolah dasar dapat mengintegrasikan permainan yang menarik dalam pembelajaran, sehingga anak dapat belajar sambil bermain dan dapat bermain sambil belajar (Wulandari,2016).

Berdasarkan hasil observasi kesekolah di Sekolah Dasar pada tanggal 18 November 2019, dari hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas V, diketahui bahwa proses belajar mengajar kurang diminati siswa dikarenakan banyak hal, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang tidak maksimal di kelas. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan media seperti gambar dalam proses pembelajaran sehingga masih kurangnya media pendukung di sekolah, selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar IPA disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media pembelajaran konvensional (media yang sering digunakan guru seperti ceramah) dan saat guru menyampaikan materi siswa kurang teliti dan jeli memahami dan menjawab soal dari guru, sehingga siswa menjawab dengan tidak tepat.

Berdasarkan hasil penilaian Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPA siswa di Sekolah Dasar dari 19 orang siswa hanya 3 orang siswa yang memiliki nilai yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hasil belajar siswa masih dibawah KKM yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian MID Semester I Mata Pelajaran IPA Tahun Ajaran 2019 / 2020.

Semester	Kelas	Nilai Ilmu Pengetahuan Alam	Jumlah Siswa Yang Mencapai Ketuntasan	Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan		
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak tuntas
I	V	87	44	66,2	3 Orang (20%)	16 Orang (80%)

Sumber : Guru Kelas V Sekolah Dasar

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa, dan cara mengatasi masalah yang ada pada siswa terhadap mata pelajaran IPA salah satunya yaitu dengan adanya pembenahan baik dari tenaga pendidik maupun peserta didik itu sendiri serta pembenahan media dalam pembelajaran dengan melakukan pengembangan media pembelajaran seperti menggunakan media *Word Square*. Media *Word Square* dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar, mempermudah guru dalam menguraikan materi ajar, meningkatkan aktifitas belajar siswa, menghindari rasa bosan dalam belajar (Istarani, 2012).

Pada penelitian ini menggunakan pembelajaran *Word Square* dengan bantuan kotak-kotak berupa teka-teki silang sebagai alat dalam menyampaikan

materi ajar dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran *Word Square* yakni salah satu pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dan ketelitian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban, sehingga disini dituntut kejelian siswa dalam menjawab soal yang diberikan. Selain itu siswa juga dilibatkan aktif dalam kondisi pembelajaran (Istarani, 2012). Ciri yang paling menonjol dalam media pembelajaran *Word Square* adalah terdapat kombinasi ketepatan menjawab, ketelitian dan kejelian siswa dalam menjawab soal secara individu maupun kelompok. *Word square* adalah sejumlah kata yang disusun dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Word Square* merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan ketelitian dan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Tujuan huruf/angka pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis. Media yang digunakan dalam model pembelajaran *Word Square* adalah dengan membuat kotak sesuai keperluan (Istarani, 2012).

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Word Square* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut maka faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD adalah :

- a. Hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM).
- b. Siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung.
- c. Kurangnya media pendukung di sekolah.
- d. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal.
- e. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
- f. Siswa kesulitan memahami pelajaran.
- g. Siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar.
- h. Media Word Square belum pernah dipergunakan di sekolah

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar dalam penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana perkembangan media pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran IPA kelas V yang valid di Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan media pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar memenuhi kriteria valid.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA sehingga hasil belajarnya meningkat.

2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran IPA.
3. Bagi sekolah, meningkatkan hasil belajar IPA serta meningkatkan citra sekolah di matamasyarakat.
4. Bagi peneliti yang lain, sebagai masukan yang berharga untuk melaksanakan tugas di masa yang akandatang.

G. Spesifikasi Produk

- a. Permainan dengan konsep *Word Square* dimana pemain bermain mencocokkan atau mencari jawaban dengan menggunakan gabus stereofom yang berukuran 60 x 40.
- b. Gabus stereofom di tempel dengan hiasan pohon dan binatang serta logo kampus agar terlihat lebih menarik.
- c. Sebagian gabus stereofom di potong kecil – kecil untuk di tempel dan diberi huruf – huruf untuk jawaban. Ukuran potongan kecil stereofom yaitu panjang 2 cm, dan lebar 1,5 cm yang membentuk kotak-kotak seperti persegi panjang yang di potong sebanyak 39 bagian.
- d. Dibelakang kotak kecil stereofom terdapat lem pelekat agar dapat menempelkan huruf atau jawaban yang benar untuk mencocokkan jawaban dengan pertanyaan.
- e. Untuk mengerjakannya akan ada soal dan petunjuk pelaksanaan media pembelajaran *Word Square*.